

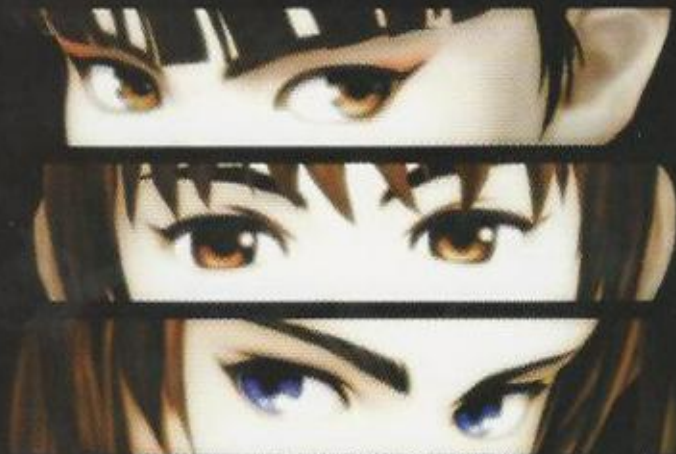
COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

DEAD OR ALIVE
EXTRA

推奨年齢
全年齢



3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE



NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE

DEAD OR ALIVE

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

TECMO

00



●本社の商標は、常に改良の努力を怠っていないため、わずかながら商品と印刷物内容が一部異なる場合があります。

このたびはセガサターン専用ソフト「DEAD OR ALIVE」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

このゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みください。

人間の果てしなき欲望は科学の粋を結果して、
この地に愚かにも熾烈な闘いの舞台を作りあげた。
そして今また、新たな生と死の闘争が繰り広げられようとしている。

少女は静かに目をつむった。漂うのは、ぶつかり合う力の鼓動。
そして狂おしいまでに激しい旋律。
これから自分がくぐる幾つもの扉が少女の臉をかすめる。
勇ましき男へ、気高き女へと影が揺れた。

——かすみは風の中に身をゆだねた。不意にその小さな姿が消え、
あたりには風のざわめきだけが残った……

NEWEST
3D REAL FIGHTING GAME
NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE,
WHICH IS YOUR FATE?

| COTENTS 目次 | |
|------------|------------|
| 00 | プロローグ |
| 02 | 基本操作方法 |
| 05 | ゲームモードの説明 |
| 07 | ルール |
| 08 | ゲームの始め方 |
| 09 | オプション設定 |
| 10 | 対戦のための基礎知識 |
| 12 | キャラクター紹介 |

●このゲームは、オプション設定時やゲームの終了時にゲームデータを自動的にセーブします。空き容量は24必要です。

●タイトル画面以外でパワーボタンやリセットボタンを押すと、セーブデータが壊れる恐れがあります。ご注意ください。

USER
WIN/95
File NO
01

このゲームは1~2人用です。1人で遊ぶときはコントロール端子1に、2人で遊ぶときはコントロール端子1と2それぞれに、コントロールパッドを接続してください。



スタートボタン

ゲームスタート/ゲーム中のポーズ/決定

方向ボタン

カーソルの移動/項目の変更/キャラクターの移動:前後の移動、ジャンプ、しゃがむ、ガード

Aボタン

決定/ホールド

Bボタン

キャンセル/パンチ

Cボタン

決定/キック

X・Y・Zボタン

使用しません

L・Rボタン

バーストモードの選択(AかCボタンとの同時押し)

L・Rボタン



Xボタン

Yボタン

Zボタン

方向ボタン

スタートボタン

Cボタン

Bボタン

Aボタン

SCREEN SHOT



SO COMBATIVE SPORTS ATTENTION

01

- ボタンの操作設定は、初期設定状態でのボタン配置です。オプションの「KEY CONFIG」で変更できます。
- ゲーム中にA+B+Cボタンとスタートボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。

共通技の操作方法

(キャラクターが右向き時の操作です)
固有の技の操作方法についてはキャラクター紹介のページをご参照ください。

MOVE

キャラクターの移動

- 前ダッシュ
- ← 後ダッシュ
- 走る
- ← ガード



DOWN ATTACK

ダウン攻撃

↑ or ↓

ATTACK

攻撃

→ or ← or A or C

キャラクターがダウンした時、ダウンした相手に更に追い打ち攻撃をかける事ができます。

↑ or ↓ ボタンいずれを使用するかはキャラクターによって異なります。

キャラクターによっては、更に特殊なダウン攻撃を持っている場合もあります。

DOWN

ダウン時の操作

ダウン状態から起きあがる時は方向ボタンを使います。このとき素早く起きあがりた時は↑ボタンを連打しながら操作してください。また、方向ボタンとCボタンを組み合わせることで、さまざまな起きあがり攻撃を出すことができます。

- 迅速に起きあがり: ↑ボタン連打
- 起き上がり下段キック攻撃: 起き上がり中に↓ボタン連打
- 迅速に起きあがり: ↓ボタン連打
- 起き上がり中段キック攻撃: 起き上がり中にCボタン連打
- ダウン時間の短縮: Cボタン連打

ATTENTION

02

- 表記中の↑ボタンはAボタン、↓ボタンはCボタン、CボタンはCボタンのことです。
- ↑は方向ボタンを短く、素早く押すことをあらわしています。
- 攻撃には上段・中段・下段の属性があり、上段・中段は↑を押してガード、下段は↓を押してガードできます。ガード中は、少しずつ後退していき、相手の攻撃が当たった時にガードします。上段攻撃はしゃがんでかわすこともできます。

基本操作

USER MANUAL FOR NO. 03

基本操作



H + P

投げ技

THROW

キャラクターごとに投げ技の種類は違います。

また、投げられた瞬間に H + P ボタンで「投げ受け」となり、相手の投げ技から抜け出す事ができます。



SCREEN SHOT

T-36036

20 COMBATIVE SPORTS

DEAD OR ALIVE

H + P + K

ESCAPING COMBINATION THROW

連続投げ・連続ホールドからの抜けおよび受け身

キャラクターによっては、投げやオフェンスホールドの後、更に連続して次の投げ（ホールド）を入れてくるものもあります。その際、次の技を入れられる前にタイミング良く H + P + K ボタンを押すことでそこから抜け出すことができます。また、デンジャーゾーンに叩きつけられそうになった時も H + P + K ボタンで受け身を取り、バウンドするのを回避できます。



（上・中段攻撃に対して）

H ボタン

DEFENSIVE HOLD

ディフェンシブホールド

（下段攻撃に対して）

しゃがみ H ボタン

相手が打撃攻撃を出してきた瞬間に H ボタンを押すことで相手の攻撃を受け流したり、逆にダメージを与えることができます。

ただし、上・中段攻撃には H（ホールド）、下段攻撃にはしゃがんでの H（ホールド）しか対応できません。



SCREEN SHOT

© 1998 SEGA



ゲームモードには次の6種類があります。

カッコ内はプレイ可能な人数です。2人プレイを行う時は別売りのコントロールパッドをお買い求めください。

ARCADE MODE アーケードモード

CHARACTER SELECT



COMを相手にプレイするモードです。コンティニュー回数に制限はありません。プレイ中、もう一人のプレイヤーが乱入すると、対戦プレイになります。決着がつくと、勝った方がCOM戦に戻ります。（1人 / 2人）

TIME ATTACK MODE タイムアタックモード

このモードはCOMを相手にクリアタイムを競うものです。

モード中は、プレイヤーが設定したオプション項目は全て無効となり「初期状態」で純粋にクリアタイムを追求することができます。

なお、タイムアタックは1人プレイのみとなり、乱入対戦は受け付けません。（1人）

BURST MODE バーストモード

リング全面がデンジャーゾーンとなったステージです。（P11をご参照ください。）

キャラクターセレクト時、L+Rボタンを押しながらゲームを開始（キャラクター決定）するとバーストモードスタートとなります。

V.S. MODE ヴァーサスモード

対人対戦専用のモードです。モードを抜けるまで対戦を続けられます。（2人）



USER
MANUAL
File No.
05

ゲームモード



SURVIVAL MODE サバイバルモード

体力ゲージがなくなるまでに、COMを何人倒せるかを競うモードです。

難易度、制限時間およびセット数は変更不可能な、一本勝負です。

勝ち抜いた時、体力が一定量回復します。

乱入対戦は受け付けません。(1人)

DEAD OR ALIVE



KUMITE MODE 組み手モード

全100人(50人/30人)のCOMと対戦終了迄戦います。

ゲームの目的は、勝敗(勝率)とクリアタイムです。

次戦では、全体力回復してから対戦が始まります。

乱入対戦は受け付けません。(1人)



TRAINING MODE トレーニングモード

技の練習をするモードです。何もしてこないCOMに好きなだけ技を入れる練習をしたり、COMに特定の技を出し続けさせ、ディフェンシブホールドで受ける練習をしたりすることができます。また、このモードでは時間制限、K.O.はありません。練習画面でスタートボタンを押すと、「メニューウィンドウ」が表示されます。なお、メニューは方向ボタンとスタートボタンで操作します。(1人)



OPERATE

- EXIT MODE
- COM TYPE SELECT
- STAGE CHANGE
- COMMAND LIST
- TO CHARACTER SELECT
- EXIT

トレーニングモードを終了します。

COMの「行動タイプ」を変更できます。

リングを変更できます。

使用キャラクターのコマンド投表を表示します。

キャラクターセレクト画面に戻ります。

メニューを終了し、トレーニングを再開します。

WIN OR LOSE

1 RULE

対戦の勝ち負け

以下の条件の時にセット勝利となります。

設定された本数のセットに勝利すると、対戦に勝った事になります。

- K.O. 相手の体力が全てなくなった時。
- リングアウト 相手をリングから落とした時。
- タイムアップ 時間切れとなり、自分の体力が相手より多かった時。

DRAW AND SUNDENCS

2 RULE

ドローとサドンデス

タイムアップ時に両者の残り体力が同じだった時や、ダブルK.O.、ダブルリングアウトの場合、ドロー(引き分け)となります。

勝利に必要なセット数に同時に達したときは、サドンデスマッチとなります。サドンデスでは、通常よりも体力が少ない状態から対戦が開始されます。サドンデスでも決着がつかなかった場合は、チャンピオン側の勝ちとなります。

CONTINUE

3 RULE

コンティニュー

試合に負けてしまっても、コンティニュー可能時間内に「スタートボタン」を押せば、再度チャレンジ出来ます。

その際、使用キャラクターの変更も可能です。

7-36036



SCREEN:TYPE 01



アーケードモード/タイムアタックモード/V.S.モード/サバイバルモード/組み手モード



タイム

0になると時間切れです。残りの体力の多い方が勝ちとなります。

セットカウント

表示個数が勝つのに必要なセット数を表示します。1セット勝利で1つ点灯します。全て点灯すると勝利です。

体力メーター

メーターが0になると負けになります。

ルール

USER
MENU
File NO
07

SCREEN:TYPE 02



トレーニングモード



COMタイプ

COMの行動タイプを表示します。

ダメージメーター

COMに与えたダメージ量を数字とメーターで表示します。

最大ダメージ

COMに与えた最大のダメージ量を数字で表示します。

モードセレクト

タイトル画面の表示中にスタートボタンを押すとモードセレクト画面になります。
方向ボタンの上下で遊びたいモードを選び、AボタンかBボタンで決定してください。



キャラクターセレクト

方向ボタンの左右でキャラクターが選択できます。方向ボタンの上下でキャラクターカラーが選択できます。
使用したいキャラクター、カラーが画面に出たらAボタンかBボタンで決定してください。



モードセレクト画面で「OPTIONS」を選択すると、プレイヤーの好みに応じた様々な設定変更が行えます。



OPERATE

- 決定・次画面へ進む
- 前画面へ戻る
- 項目間の移動
- 項目内容の変更

- A/Cボタン
- Bボタン
- 方向ボタン上下
- 方向ボタン左右

ATTENTION

- 色が付いている項目は初期状態での設定を示します。
- 設定画面中の「DEFAULT」を選択すると、すべての設定を初期状態に戻します。「EXIT」を選択すると、設定画面から抜け出すことができます。

7 GAME CONFIG

難易度や制限時間等、ゲーム内の各種設定です。

- LEVEL (EASY/NORMAL/HARD/VERY HARD) — COMの難易度を設定できます。
- 1P LIFE GAUGE (SMALLEST/SMALLER/NORMAL/LARGER/LARGEST/NO LIMIT) — プレイヤー1の体力の量を設定できます。
- 2P LIFE GAUGE (SMALLEST/SMALLER/NORMAL/LARGER/LARGEST/NO LIMIT) — プレイヤー2の体力の量を設定できます。
- SET TIME (18/24/30/36/NO LIMIT) — 試合時間を設定できます。
- MATCH POINT (1/2/3/4/5) — 勝利に必要なセット数を設定できます。
- QUICK SELECT ON/OFF — 簡易キャラクターセレクト画面のON/OFFを設定できます。
- SELECT AT CONTINUE (ON/OFF) — コンティニュー時のキャラクター変更の可能/不可能を設定できます。
- 「OFF」に設定した場合、コンティニューした時にキャラセレに入らず、今まで使用していたキャラクターで続けて対戦になります。
- BOUNCING BREAST — 秘密です。
- KEYCONFIG — 各ボタンの機能を設定できます。方向ボタンの上下で設定したい項目にカーソルを合わせ、押し出せるボタンを指定入力することで設定できます。

2 AUDIO CONFIG

サウンドに関する各種設定です。

- SPEAKER OUT (STEREO/MONO) — ステレオ/モノラルの切り替えを設定できます。
- BGM VOLUME (1/2/3/4/5/6/7) — ゲーム中のBGM音量を設定できます。
- SE VOLUME (1/2/3/4/5/6/7) — ゲーム中のSEの音量を設定できます。
- BGM TEST — 指定された番号のBGMをテスト演奏できます。AかBボタンで演奏します。
- VOICE TEST — 指定された番号のヴォイスを聞くことができます。AかBボタンで演奏します。
- SYSTEM VOICE TEST — 指定された番号のシステムヴォイスを聞くことができます。AかBボタンで演奏します。
- SE TEST — 指定された番号のSEを聞くことができます。AかBボタンで演奏します。

3 P P P P P P P P P P

何が出現するかお楽しみ。

4 RECORDS

各モードでの各種ランキングを表示します。方向ボタンの左右で画面を切り替えられます。

- ARCADE MODE RANKING — アーケードモードでのクリアタイム 10 位までを表示します。
- ARCADE CHARACTER RANKING — このモードにおけるキャラクター別のベストタイム/エントリーネームを表示します。
- BURST ARCADE MODE RANKING — バーストアーケードモードでのクリアタイム 10 位までを表示します。
- BURST ARCADE CHARACTER RANKING — このモードにおけるキャラクター別のベストタイム/エントリーネームを表示します。
- NORMAL TIME ATTACK MODE RANKING — タイムアタックモードでのクリアタイム 10 位までを表示します。
- NORMAL TIME ATTACK MODE CHARACTER RANKING — このタイムアタックにおけるキャラクター別のベストタイム/エントリーネームを表示します。
- BURST TIME ATTACK MODE RANKING — バーストタイムアタックでのクリアタイム 10 位までを表示します。
- BURST TIME ATTACK MODE CHARACTER RANKING — このタイムアタックにおけるキャラクター別のベストタイム/エントリーネームを表示します。
- NORMAL SURVIVAL MODE RANKING — サバイバルモードでの勝ち負け人数/エントリーネームを表示します。
- BURST SURVIVAL MODE RANKING — バーストサバイバルモードでの勝ち負け人数/エントリーネームを表示します。
- NORMAL KUMITE MODE RANKING — 組み手モードでの勝敗数/エントリーネームを表示します。
- BURST KUMITE MODE RANKING — バースト組み手モードでの勝敗数/エントリーネームを表示します。
- VERSUS DATA — 対戦における使用キャラクター別の勝敗数を表示します。
- CHARACTER PERCENTAGE — キャラクター別の使用率を表示します。

打撃

デッドオアアライブで対戦を有利に進める為を知っておいてほしいこと
それがホールドシステムとデンジャーゾーンシステムです。



SCREEN SHOT HOLD SYSTEM

ホールドシステム

デッド・オア・アライブにおける攻撃の属性は、従来の格闘ゲームの打撃攻撃/投げ攻撃に、「ホールド」という新たな属性を加えた3つとなります。三者間の関係は「打撃は投げに優り、投げはホールドに優り、ホールドは打撃に優る」となっています。ホールドには、「オフェンシブホールド(OH)」と「ディフェンシブホールド(DH)」があります。

対戦のための基礎知識

たい せん そ ち しき

オフェンシブホールド

ATTACKING THE ENEMY WITH HOLD ACTION

OHは何もしてこない相手に対して、自分から攻撃を仕掛けていく為のものです。コマンドは△+①が主ですが、技により異なります。キャラクター紹介のページをご参照ください。



ディフェンシブホールド

AVOIDING AN ATTACK OF THE ENEMY

DHは、相手が打撃攻撃をしてきた際、①ボタンを押すことで相手の手や足をつかみ、逆にダメージを与えたり、相手の体勢を崩したりするものです。

コマンドは全キャラクター共通です。上段/中段攻撃には①ボタンで、下段攻撃にはしゃがみ①ボタンで対応できます。更にキャラクターによっては、それ以外にも特殊な操作を必要とするDHを持っている場合もあります。



HOLD SYSTEM

OFFENSIVE HOLD

何もしていない相手に攻撃したい時

一技により異なる～

△+①ボタン(上段)
△+①ボタン(下段) 等

DEFENSIVE HOLD

敵が打撃攻撃をしてきた時

一全キャラクター共通～

①ボタン(上段/中段)
△+①ボタン(下段)

DANGER ZONE SYSTEM

デンジャーゾーン



受け身に成功、すぐに立って反撃だ



相手が浮いた! 空中コンボを叩き始め!

リングの端にはデンジャーゾーンと呼ばれる地帯があります。

この上でキャラクターが地面に叩きつけられると、デンジャーゾーンは爆発し、そのキャラクターは爆発のダメージを受けた上に爆風でバウンドします。

相手がバウンドした時はチャンスです。すかさず攻撃を加えて空中コンボに持ち込みましょう。逆に、もしも自分がデンジャーゾーンに叩きつけられそうになった時は、爆発の直前に①+②+③の3ボタンを同時に押すことで、受け身を取り、バウンドするのを避ける事が可能です。

ただし、爆発ダメージは受けてしまいます。



SCREEN SHOT



DEAD OR ALIVE

BURST MODE

バーストモード

リング全面がデンジャーゾーンになっている状態をバーストモードと呼び、緊迫感あふれる対戦が楽しめます。

バーストモードで遊ぶには、各モード(トレーニングモードを除く)におけるキャラクターセレクト時にL+Rボタンを押しながらゲームを開始してください。

なお、通常の対戦でも「サドンデス」は自動的にバーストモードとなります。



KASUMI

国籍/日本 性別/女 誕生日/2月23日生 17歳

血液型/A型 身長・体重/164cm・48kg

スリーサイズ/B88・W52・H89

流派/霧幻天神流忍術 職業/援け忍

好きなもの/母のミルフィーユ

趣味/占い



DEAD OR ALIVE

3D REAL FIGHTING GAME

NOW IN SEGE.

DEAD OR ALIVE,

WHICH IS YOUR FAVORITE?

HOW YOU COMBAT ON

DEAD OR ALIVE

兄さん、もうすぐ、もうすぐだよ・・・

霧幻天神流第18代頭首。その座を継ぐはずの兄・疾風は何者かに襲われ、半死半生の身となる。父・紫電の遺言を決して語ろうとはせず、かすみに己の後を継ぐように命じた。

かすみの心の中には今も、自分よりはるかに強くてたくましい兄の勇姿があった・・・

かすみは誰にも何も告げぬまま里を飛び出た。全ては兄の仇を討つため、そして真実をつかむために・・・

HIGH RENDERING MODELS

INPUT SKILLS

| | | | |
|-----|------|-------|---------|
| 風影刀 | →→ | 風影狩旋脚 | →←K |
| 浮天刀 | ↑ | 連人襲 | →→→K |
| 遊天刀 | ← | 連地襲 | →→→↓K |
| 霧幻刀 | ↘↘ | 連・疾風脚 | →→KK |
| 白霧 | ↘↘ | 連月砕 | →→←K |
| 風牙 | ↘→K | 連光地襲脚 | →→→→↓K |
| 飛燕脚 | ↑K | 連光裏襲斬 | →→→→KK |
| 天襲脚 | ↘K | 影疾 | ↓H+K |
| 月輪脚 | ↘K | 烈風脚 | ↘H+K |
| 狼牙 | →→K | 疾風脚 | H+K・H+K |
| 迅捷脚 | ↓↘→K | 旋・雷蹴り | H+→+K |

1 CHARACTERS



| | | | |
|------|----------|----------|----------------------|
| 連天脚 | KK | 旋 | →+K |
| 連人脚 | K↘K | 飛燕昇脚 | →→→+K |
| 連地脚 | K↓K | 月影脚 | (敵に向き)↑K |
| 虹掛け | H+→ | 草薙内舞 | ↘↘→ |
| 真土御貫 | ← | 崩落 | (敵しゃがみ時)↓H+→ |
| 狼牙蹴 | ↓↘↘H+K | 翼列り | (敵背後から)H+→ |
| 龍 | ↘↘→+K | 彩桜 | →→H |
| 陽炎 | →→→H | 飛燕 | →→→H+K |
| 炎落とし | (敵炎中に)↓K | 飛燕逆落 | (敵炎中に)↘H |
| 霞返し | ↓↘↘H | 地津桜 | (敵しゃがみ時)↘H |
| 襲撃 | ↘→ | 桜薙い:アビール | ↘↘↘H+→+K or ↘↘↘H+→+K |

H ボタン=A ボタン, → ボタン=→ ボタン, K ボタン=C ボタン ぐは方向ボタンを知り、→は弱く、→は強く出す。

JANN-LEE

国籍/中国 性別/男 誕生日/11月27日生 20歳

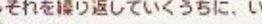
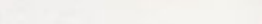
血液型/AB型 身長・体重/173cm・75kg

スリーサイズ/B99・W80・H92

流派/ジークンドー(JKD) 職業/用心棒

好きなもの/ハンバーガー・グレープフルーツ

趣味/映画鑑賞(アクション物のみ)



USER
MATH
FILE NO
14

DEAD OR ALIVE

3D REAL FIGHTING GAME

高橋の拳士ジャン・リー。

両親の顔を知らぬ彼の放浪の旅は、要情の代わりに力で自分の

乾きをいやすしかない、と気づいた時に始まった。

彼は街から街へと渡り歩いては、強敵と拳を交えた。

しかしそれを繰り返していくうちに、いつしか自分の闘う理由

を見失っていく・・・。

そんな中、彼は最強の格闘家を決定する大会の噂を耳にする。

そこには、自分の求めるものがあるだろう。

彼は一瞬だけ笑みを浮かべてから、拳を強く握った。

LOW-LEVEL MODELS
HIGH-RENDERING MODELS

INPUT SKILLS

| | | | |
|--------------|-------|---------------|------------|
| ドラゴンブロー | ↓↑→↘ | ソニックアッパー | ↘↑↘↘ |
| ドラゴンナックル | ↓↑↘↘ | コンボロースピンキック | ↘↑↘↘K |
| 折檻チョップ | ↘↘ | ボディアッパー | →↘↘ |
| ナックルアッパー | ↘↘ | ボディロースピンキック | →↘↘K |
| リアハイキック | ↑K | フラッシュスピンキック | →↘↘K |
| ハイシンニーキック | ↘K | フラッシュロースピンキック | →↘↘↑K |
| ドラゴンキック | ↓↑↘K | フラッシュターン | ↘↘↘ |
| ドラゴンラッシュ | ↘↘↘K | ブラインドナックル | (前に向き) ↘↘↘ |
| ドラゴンキャノン | ↘↘↘↘↘ | ブラインドエルボー | (前に向き) ↘+K |
| ソニックスピンキック | ↘↘↘K | ハイスピンキック | KK |
| ソニックロースピンキック | ↘↘↘↑K | ダブルフックキック | ↘KK |

2 CHARACTERS

| | | | |
|-----------------|----------------|-------------------------|---------------------|
| 二起脚 | ↘KK | スナップスピンキック | →K→K |
| ミドルスピンキック | ↘K→K | ドラゴンエルボー | ↘+K |
| スラストミドルキック | ↘K→K | シンニーキック | H+K |
| スラストスピンキック | ↘K↑K | ロースピンキック | ↓H+K |
| ヘルドライブ | H+ | 肩車投げ | ↓↘↘ |
| サイドバスター | ↘H+↘+K | ヘルクラッシュ | (敵背後から) H+ |
| カウンターナックル | ↘H | ブルドッキングヘッドロック(ヘッドロック中に) | ↘↘H |
| フロントフェイスロック | ↘↘H | リアカウンターナックル | (敵背後から) ↘H |
| フロントフェイスロック(下段) | (敵しゃがみ時) ↘↘H | 折檻パンチ | (敵背後から) ↘↘H |
| ヘッドロック | ↓↘↘H | 折檻パンチ(下段) | (敵しゃがみ時背後から) ↘H |
| エンターザドラゴン | (敵ダウン時) ↘H+↘+K | シャウトアール | ↘↘H+↘+K or ↘↘↘H+↘+K |

H ボタン-A ボタン, O ボタン-O ボタン, K ボタン-C ボタン ↘ は方向ボタンを強く, ↘ は弱く押す。

USER
MATH
FILE NO
15

3D COMBATIVE SPORTS



LEI-FANG

国籍/中国 性別/女 誕生日/4月23日生 19歳

血液型/B型 身長・体重/167cm・50kg

スリーサイズ/B87・W55・H84

流派/太極拳 職業/学生

好きなもの/杏仁豆腐

趣味/カラオケ



SCREEN SHOT

DEAD OR ALIVE

3D REAL FIGHT GAME

NO STAGE.

DEAD OR ALIVE,

WHICH IS YOUR FATE?

UP TO

HOW YOU COMBAT ON

DEAD OR ALIVE

明るく、素直、誰にも優しく——時々いじわる。女だからとバカにするやつ、にっこり笑ってぶったおす。レイ・ファンは太極拳の天才少女。

思い出すのは数年前。ごろつきどもに襲われる乙女。そこに現れた龍の刺繍の道着の少年。あっという間にごろつき倒すと何も言わずに去っていった。

よけいなこととして、あいつ！胸の毛もやなんだかもやもや。でももう一度会ってみたいや気がすまない。

ぜーったい、あいつを倒しに行くの！



INPUT SKILLS

| | |
|---------|-------|
| 前招 | 当頭砲 |
| 斜飛前撃 | 連環腿 |
| 翻身单鞭 | 連環穿宮腿 |
| 抱頭推山 | 翻身擺蓮脚 |
| 抱頭推山・前招 | 斧刃脚 |
| 揪地竜 | 排面脚 |
| 上歩七星 | 穿宮腿 |
| 連肘撃 | 穿宮連腿 |
| 双按 | 二起脚 |
| 双鳳貫耳 | 跌跌 |
| 七寸真 | 玉女穿梭 |

3 CHARACTERS

3D COMBATIVE SPORTS



| | |
|--------|-----------|
| 連環金鷄独立 | 青竜双按 |
| 連環前招 | 金鷄独立 |
| 連環鉄鉄 | 抱虎偏山 |
| 青竜出水 | 狸撑臂撑 |
| 倒掃髻 | 衛身推 |
| 野馬分鬃 | 托肘背撑 |
| 鑽撑臂撑 | 金鷄独立 |
| 摆膝拗步 | 白鶴亮翅 |
| 挑手打胸 | 上歩靠 |
| 太公釣魚 | 提手上勢 |
| 連・太公釣魚 | やったあ！アビール |

ボタン=A ボタン=B ボタン=C ボタン=D ボタン=E ボタン=F ボタン=G ボタン=H ボタン=I ボタン=J ボタン=K ボタン=L ボタン=M ボタン=N ボタン=O ボタン=P ボタン=Q ボタン=R ボタン=S ボタン=T ボタン=U ボタン=V ボタン=W ボタン=X ボタン=Y ボタン=Z ボタン=方向ボタンを短く、→は長く押す。

BAYMAN

国籍/ロシア 性別/男 誕生日/10月10日生 31歳

血液型/B型 身長・体重/182cm・105kg

スリーサイズ/B120・W92・H95

流派/コマンドサンボ 職業/暗殺者

好きなもの/ビーフシチュー

趣味/武器収集、チェス



バイマン



DEAD OR ALIVE

3D REAL FIGHT GAME

19××年 内戦のさなか、目の前で両親が銃殺される。

その後、軍隊で殺人術を学ぶ。

20××年 要人暗殺のプロフェッショナルとなる。

裏世界でのコードネーム・BAYMAN

ある組織の依頼を受託する。DOATEC

(デッド・オア・アライブ大会執行委員)

代表フェム・ダグラスの暗殺。

大会参加者の一人となって接近する計画。

HEART 悲しみという感情の欠落。無数の空洞。

INPUT STYLE

| | | | |
|--------------|-------------|--------------|-------|
| スピニングバックナックル | ←○ | レッグスパイク | ↑○K |
| スマッシュ | ↓○ | スライディング | ↓H+K |
| バームアロー | ↖○ | リバースダブルハンマー | ⇔⇔○ |
| スマッシュフック | ↑○ | ストームフック | ○⇔○ |
| ショルダータックル | ⇔⇔○ | ストームバックナックル | ○⇔○⇔○ |
| ニーリフト | ⇔K | ストームソバット | ○⇔○K |
| ヒールハンマー | ←K | ラッシュソバット | ○⇔○K |
| ジャベリンキック | ↑K | クラッシュレッグスパイク | ⇔○⇔↓K |
| ドロップキック | ↘K | トラップヒールハンマー | ○K⇔ |
| トラスキック | (立ち上がり中に) K | トラップリバースハンマー | ○K⇔○ |
| ローリングソバット | H+K | ヘッドバット | ○+K |



| | | | |
|--------------------------|-----------------|-------------------------|----------------------|
| ジャイアントアップパー | ⇔⇔⇔○ | フロントスープレックス | H+○ |
| ネックハンギングツリー | ⇔H+○ | ゴーストバスター | (触しやがみ舞) ↓H+○ |
| 風車式バックブリーカー | ⇔⇔⇔⇔⇔○ | 飛びつき腕ひしぎ逆十字固め | (敵背後から) H+○ |
| ビクトル膝十字固め | ⇔⇔⇔H+K | ネックホールドスイング | ⇔⇔H |
| チョークスラム | ⇔⇔H | 顔固め | ⇔⇔⇔H |
| スタンディングアームロック | ⇔⇔H | 腕固め | (触しやがみ舞) ⇔⇔H |
| 首極め腕固め (スタンディングアームロック中に) | ⇔⇔⇔⇔⇔H | 腕ひしぎ逆十字固め | (顔固め中に) ⇔⇔⇔H |
| DDT | (首極め腕固め中に) ⇔⇔⇔○ | スリーパーホールド | (敵背後から) ⇔⇔H |
| 軸足払い | ⇔⇔⇔H | スイングスリーパー (スリーパーホールド中に) | ⇔⇔⇔⇔⇔H |
| 立ちアキレス腱固め (軸足払い中に) | ⇔⇔⇔⇔⇔H | 飛びつき膝十字固め | (敵背中Kに押し) ⇔⇔⇔H |
| 逆片エビ固め (立ちアキレス腱固め中に) | ⇔⇔⇔⇔K | ふんっ! :アビール | ⇔⇔⇔H+○+K or ⇔⇔⇔H+○+K |

H ボタン = A ボタン、○ ボタン = B ボタン、K ボタン = C ボタン ⇔ は方向ボタンを短く、⇔ は長く押す。

生 22歳

趣味／格闘ゲーム、サイクリング



RESEARCH SOCIETY

DEAD OR ALIVE

3D REAL FIGHTING ME

NO NON SENSE.




WHICH IS YOUR FAVORITE?

SEE UFAO


HOW YOU COMBAT

DEAD OR ALIVE

無敗のレスラー・ハースの秘蔵っ子→女子プロレス界の
至宝→ちょっぴり悩む22歳→父のスパルタ教育→気品に
富む華やかな世界へのあこがれ→引退決意→ **WH**
激励する父→世界一の格闘大会デッド・オア・アライヴ
TVや雑誌にひっぱりたこの過去の大会優勝者→んん？
→大会に出境→華麗なる乙女の快進撃→世界中に中絶 **HO**
→テレビ出演→ファッションモデルへの道！
→んふふ・・・
→もう、きーめた。わたし、大会に優勝してみせる！

5 CHARACTERS

| | | | |
|--------------|------|------------|-------|
| ダブルハンマー | ←→ | ダブルアップバー | ⇒⇒ |
| ロースピナックル | ↖ | パーティカルハンマー | ↙← |
| ナックルアロー | ↖ | ティナススペシャル | H+→+K |
| エルボースマッシュ | ↑ | マシンガンミドル | →→K |
| ショルダータックル | ←→ | マシンガンラッシュ | →→→ |
| ショートレンジリアアット | ⇒H+ | アルティメットコンボ | ⇒→→→K |
| バックブレインキック | ↑K | スピナックルコンボ | ⇒→→↖→ |
| ケンカキック | ⇒⇒K | ニーハンマー | ⇒K←→ |
| ローリングソバット | H+K | ローソバットコンボ | ↓K→K |
| ロースピナックル | ↓H+K | ダブルローキック | ↓K↓K |
| デスパレーボム | H+ | ボディスラム | H+→+K |


SD COMBATIVE SPORTS

15



21

| | | | |
|---------------------------------|--------|------------------------|-------------------------------|
| フィッシャーマンズバスター | ←↖↗→● | フランケンシュタイナー | ↓↖↗H+K |
| J・O・サイクロン | ↓↖↗●+K | バースボム | (前しゃがみ時) ↓↖↗H+● |
| フライングメイヤー | ↓↖↗●+K | ジャパニーズ オーシャンボム | (前しゃがみ時) ↖↗H+●+K |
| サーフボード スタイルロック (フライングメイヤー中に) | ↖↗H+ | ジャーマンスープレックス | (敵背後から) H+● |
| J・O・S (サーフボード スタイルロック中に) | ↓↖↗H+ | 肩落とし ジャーマンスープレックス | (敵背後から) H+●+K |
| ハンマースルー | ↖↗H | ジャイアントスイング (タックル中に) | ↖↗↙↘H |
| J・O・S (ハンマースルー中に) | ↓↖↗H+ | ニーボンバー | (前しゃがみ時) ↖↗H |
| 逆羽固め | ↓↖↗H | フルネルゾン | (敵背後から) ↖↗H |
| ロデオホールド (逆羽固め中に) 方向ボタン1回転 | H | ドラゴンスープレックス (フルネルゾン中に) | ↖↗↙↘H+● |
| タックル | ↖↗↙↘H | ドラゴンスクリー | (腰中段○に対し) ↖↗↙↘H |
| フロントロール | ↓●+K | ガッツポーズ: アビール | ○+●=○ ○+●○ ○+●○ ○+●○ |

●ボタン = ●ボタン、●ボタン = ●ボタン、●ボタン = ●ボタン ⇨ は方向ボタンを短く、⇨ は長く押す。

RYU HAYABUSA

国籍/日本 性別/男 誕生日/6月15日生 23歳

血液型/A型 身長・体重/177cm・70kg

スリーサイズ/B105・W83・H92

流派/極流忍術 職業/アンティークショップ経営

好きなもの/寿司

趣味/登山、釣り



DEAD OR ALIVE

3D REAL FIGHTING GAME

夕陽沈む中、リュウの背後に忍び寄る影。音もなく消え去り、残された血染めの招待状。

D・O・Aにようこそ——フェイム・ダグラス

古来より続く忍び・ハヤブサの名を持つリュウ。長きに

渡る闘いを結え、ようやく訪れた恋人アイリーンとの

安息の日々。親友・疾風の妹、かすみの失踪。そして

美穂に見え隠れする邪悪な意図。彼を導く運命の鍵。

アイリーン。すまぬ……

——そして、もう一度だけ彼は闇の人となる。

WHICH IS YOUR FATE?

UP TO

WHAT ON

DEAD OR ALIVE

HIGH-RENDERING MODELS

INPUT SKILLS

| | |
|--------|-------|
| 柳影刀 | 陣風脚 |
| 天突 | 蒼空斬刀 |
| 地旋刀 | 空旋斬刀 |
| 破妖羅き蹴り | 空旋斬撃 |
| 地旋脚 | 昇連弾 |
| 雷震撃 | 空義撃 |
| 破邪羅蹴り | 地滑り |
| 月輪脚 | 地掃脚 |
| 破幻脚 | 陣風撃 |
| 日輪脚 | 裏影狩旋脚 |
| 地昇脚 | 昇竜脚 |

CHARACTERS

| | |
|-------|---------|
| 十字結び | 四方投げ |
| 極光抱反落 | 首切り投げ |
| 落雷衝 | 斬首肉 |
| 野雷掌 | 裏投げ |
| 鎌蹴 | 落龍衝 |
| 顔網落と | 捕影狩 |
| 幻影 | 裏雷羅き |
| 車蹴り | 雷刃 |
| 幻影・改 | 裏撃獲投 |
| 踏行り | 天地返し |
| 裏風 | 礼: アビール |

H ボタン = A ボタン, O ボタン = O ボタン, K ボタン = C ボタン ⇨ は方向ボタンを強く、⇩ は強く押す。

ザツク

ジョージ・ヒリヤード


























































REFRANES HOT

みんな、出陣して来たぞえ、イエー。






















































































7 CHARACTERS

| | | | |
|-------------|---|---------------|---|
| ティー・ソーク・ボン |   | スピニングミドルキック |   |
| ヘルニードル |   | ハーフスピンハイキック |   |
| ティー・ソーク・ラン |   | ハーフスピンソーククラブ |    |
| スウェイブロー |   | ハーフスピンヒールキック |    |
| デビルズアップパー |   | ハイミドルコンビネーション |   |
| ソーククラブ |   | ガドリングニー |    |
| ダブルインパクト |   | ダブルロースピン |     |
| ダブルソーク |   | バルカンエルボー |    |
| ライジングヒールキック |   | バルカンミドルキック |    |
| カウ・ロイ |   | ダンシングラッシュ |     |
| スピニングヒールキック |   | バルカンニーキック |     |


3D COMBATIVE SPORTS

USER
MANUAL
File No.
25

| | | | |
|---------------|---|----------------|---|
| デビルスラッシュ |      | ツイスターアッパー |       |
| ジェノサイドラッシュ |       | フライングニーキック |       |
| ロースピンラッシュ |         | ターンソーックラブ | (前に背を向け)       |
| インフェルノラッシュ |         | ターンスピニングヒールキック | (前に背を向け)       |
| ヘブンスマッシュ |         | ワイルドスロー |       |
| ゴッド・コー・ティー・カウ |         | ネックハンティング | (顔背後から)       |
| ビーストファンク |         | ティー・カウ・コーン |       |
| フォワードトラップ |         | フックエルボー | (敵背後から)       |
| リバーストラップ |         | ヘッドクラッシュ | (敵背後から)       |
| リフトネイブ | (敵しゃがみ時)      | バーストニードル | (敵しゃがみ時背後から)       |
| フェイクロール |         | ウェイブ:アビール |            |

 ボタン =  ボタン,  ボタン =  ボタン,  ボタン =  ボタン
 ⇒ は方向ボタンを短く、⇨ は長く押す。

GEN-FU

国籍/中国 性別/男 誕生日/1月5日生 65歳

血液型/A型 身長・体重/170cm・78kg

スリーサイズ/B96・W102・H99

流派/心意六合拳 職業/古書店主

好きなもの/麻婆豆腐

趣味/水墨画



DEAD OR ALIVE

3D REAL FIGHT GAME

また、夢を見た。

己の放った拳が眼前の若者の後頭部を捕らえる。

激しい衝撃が伝わる。訪れる赤い波。

若者の目が見開かれ、その瞳に幼い少女が映る。WHICH IS YOUR DREAM?

すさまじい勢いで車が走り去る。

おし寄せる赤い波。体中に管をつなげられた孫娘メイ・リン。

苦悶の表情が何かを訴える。おじいちゃん……。HOW YOU FEEL?

現実。時は彼に要求する。再び闘いの中へ赴くことを。

多額の資金を手に入れ、若き命を救うために。

そして、伝説の技の封印が解かれた……。



INPUT SKILLS

| | | | |
|-------------|------|----------|-----|
| 单把 | ⇒⇒ | 盤肘・丹鳳朝陽 | ⇒⇒ |
| 挑鎖 | ⇩ | 側蹴脚 | ⇒⇩ |
| 撐掌 | ↑ | 轉身後蹴腿 | ⇩⇩ |
| 虎抱頭 | ⇩⇩ | 半旋風 | ⇩⇩ |
| 虎蹲山 | ⇩⇩ | 旋風脚 | ↑⇩ |
| 鷹捉把 | ⇒⇩ | 旋風前掃腿 | ↑⇩⇩ |
| 烏牛擺頭 | ⇩⇩ | 蛇出洞 | ⇩⇩ |
| 懷抱頑石・鷹捉把 | ⇩⇩ | 鷄腿 | ⇩⇩ |
| 懷抱頑石・双推把・双把 | ⇩⇩⇩⇩ | 鷄腿・半旋風 | ⇩⇩⇩ |
| 丹鳳朝陽・虎蹲山 | ⇩⇩⇩ | 七寸腿 | ⇩⇩ |
| 連揮单把 | ⇩⇩⇩ | 七寸腿・烏牛擺頭 | ⇩⇩⇩ |

| | | | |
|-------|-----|----------|------|
| 前疾歩 | ⇒⇒ | 鶏子救済 | ⇩⇩⇩⇩ |
| 虎撲把 | ⇩⇩ | 双飛脚 | ⇩⇩⇩ |
| 双把 | ⇒⇩ | 前掃腿 | ⇩⇩⇩ |
| 新捶 | ⇩⇩ | 搦把 | ⇩⇩⇩ |
| 十字裏横 | ⇩⇩ | 雲閉日月把 | ⇩⇩⇩⇩ |
| 心意把 | ⇩⇩ | 虎擺尾 | ⇩⇩⇩ |
| 硬開三皇鎖 | ⇩⇩⇩ | 庄手 | ⇩⇩⇩ |
| 揪腿 | ⇩⇩ | 猴戲技 | ⇩⇩⇩ |
| 捲地風 | ⇩⇩⇩ | 龍調膀 | ⇩⇩⇩ |
| 猴形 | ⇩⇩⇩ | 前歩 | ⇩⇩⇩ |
| 側転 | ⇩⇩⇩ | 盤落地: アビル | ⇩⇩⇩⇩ |

Hボタン=Aボタン、⇩ボタン=⇩ボタン、⇩ボタン=Cボタン ⇩は方向ボタンを指す、⇩は高く押す。

8 CHARACTERS

USER MANUAL
File NO.
27

Project DEAD OR ALIVE STAFF

Producer & Director Tom. ITAGAKI
Co-Producer Yujin RIKIMARU
Planning Director Y.KOGA
Katsunori EHARA
Planners Matabira SHIGA
Scenario by ASAMIN
Technical Director Gussan KAWAGUCHI
Programmers Naohisa Hiroaki D'ZAWA
T.SAWATARI
Yume MABOROSHI
Shigeaki VALDHTA
MITSUO
Satoshi FUYUNO
Motion Manager Makoto SO Isomine
Motion Director HIRO MATUI
Motion Designers C.SASAKI
Tohru MISHIMA
SAVE Kondo
Masanori Sato
Akira IZUMI
Guerrilla SAITOH
Naruse Yuki
HIRAoka Tōmoo
LEO
Shigeo fumi ISHIZUKA
Masaki KOSHIKAWA
Ryuji IKEDA
Taro Matsushita
Motion Data
Noriaki KAZAMA

CG Director Hideyuki KATO
Character Design & Movie Modeling Shinichiro KOMORI
Saturo Character Modelling Yasushi.N
Stage Designers H.NIMI
N.SAKAUCHI
Character Design & Texture Designers KUBOTAN
Jumbo MATUMURA
Yoshiaki HIRIUCHI
NOBUYUKI Suzuki
D.OTA
Movie by Great EGAWA
Yusuke IIDA
Sound Staff M.HONDI
K.INABA
Artwork Designer N.YAMADA
Voice Actress & Actor ADRI PRO
Zack Bin SHIMADA
Lai Fung Yumi TOLMA
Magdalena Hidenjoko BORI
Jana Lee Toshio FUJIKAWA
Rina Mami KOYAMA
Magician Hisao EGAWA
Gra to Takeshi ADVO
Kawami Sakura TANGE
Raichu Kouji YADA
System Unit "Shujaku ENDO"
Publicity by Kazumi FUJITA
Tetsuki HIRIKAWA
Executive Producer Max NAKA

NEWEST

REAL FIGHTING GAME

NOW ON STAGE

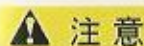
DEAD OR ALIVE

WHICH IS YOUR FATE?

SEE UP TO

HOW YOU COMBAT ON

DEAD OR ALIVE



注意

セガサターンCD 使用上のご注意

健康上のご注意

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩を取り、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

- このディスクを無断で複製することおよび貸与業に使用することを禁じます。
- セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像量による画面焼けが生じる可能性があります。そのため、接続しないでください。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,075; Europe No. 60244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-105; U.K. No. 1,335,999



DEAD OR ALIVE



この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

©TECMO, LTD. 1996, 1997
T-3604G

テクモ株式会社

TECMO

〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL 03 3222-7630